

## Pelatihan Pembuatan Media Dengan Metode Blended Learning Untuk Mendukung Proses Belajar Mengajar

Nanda Jarti \*<sup>1</sup>, Sestri Novia Rizki<sup>2</sup>, Rio Rahmat Yusran<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ibnu Sina, Teknik Informatika, Kepulauan Riau, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Universitas Media Nusantara Citra Jakarta

<sup>3</sup>Universitas Mohammad Natsir, Kota Bukittinggi Sumatra Barat

email: [nandaluthan@gmail.com](mailto:nandaluthan@gmail.com), [noviasestri@gmail.com](mailto:noviasestri@gmail.com), [riorahmatyusran@gmail.com](mailto:riorahmatyusran@gmail.com)<sup>3</sup>

WA: +62 852-7439-8765, 082391170266, +62 823-8573-5422

### Article History:

Received : 5 April 2024

Review : 10 Mei 2024

Revised : 25 Mei 2024

Accepted : 30 Mei 2024

**Abstract:** Siswa SMKN 8 BATAM yang selama ini hanya mengandalkan pemberian materi pelajaran secara manual dan terbatas kepada siswa. Manfaat dari penggunaan e-learning dan juga blended learning dalam dunia pendidikan saat ini memberikan kesempatan bagi siswa secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajar. Pembelajar bebas menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan kepada para pengajar / pembimbing serta siswa SMKN 8 BATAM tersebut untuk dapat memberikan bahan pengajaran secara lebih kreatif serta inovatif dan menyenangkan untuk siswa didik di sekolah tersebut. Selain itu, dengan adanya tambahan pengetahuan tentang pembelajaran secara komputersasi / e-learning kepada para pengajar / pembimbing siswa, diharapkan proses dalam pemberian materi pelajaran kepada SMK 8 BATAM lebih modern dan lebih mengikuti perkembangan teknologi yang sudah semakin canggih.

**Keywords:** SMK 8 Batam, Media Pembelajaran, Perkembangan Teknologi; Metode Blended Learning; Implementasi Aplikasi

### A. Pendahuluan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah suatu kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. salah satu sasaran pengabdian masyarakat yang akan pengabdikan adalah di SMKN 8 BATAM. Karena dampak COVID-19 berdampak pada Pendidikan di Indonesia. Regulasi tentang pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk semua jenjang pendidikan tidak terkecuali Pada SMKN 8 Batam telah menjadi tantangan tersendiri bagi Guru dan siswa

dalam proses belajar mengajar. Menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran siswa secara tatap muka saja harus dengan strategi yang matang untuk mencapai tujuan pembelajaran, apalagi dengan situasi Jarak Jauh, tentu memerlukan strategi yang matang.. Setelah melaksanakan Belajar Dari Rumah selama kurang lebih hampir 2 tahun sejak pertengahan Maret 2020, dalam menghadapi masa adaptasi kebiasaan baru atau biasa disebut Era New Normal ini, sekolah-sekolah sudah mulai mempersiapkan kegiatan-kegiatan pembelajaran di Era New Normal. akan tetapi perlu adanya kegiatan pembelajaran

yang di desain sedemikian rupa guna memperhatikan protokol kesehatan dan menjaga jarak. Karena sekolah-sekolah juga perlu memperhatikan kesehatan dan keselamatan peserta didik dari bahaya penularan wabah Covid-19. Model Blended Learning merupakan gabungan dua lingkungan belajar. Di satu sisi, ada pembelajaran tatap muka di lingkungan tradisional, di sisi lain ada lingkungan pembelajaran terdistribusi yang mulai tumbuh dan berkembang dengan cara eksponensial sebagai teknologi baru yang memungkinkan diperluas untuk distribusi komunikasi dan interaksi. Dalam artian lain bahwa Blended Learning sebagai integrasi pembelajaran tatap muka dan metode pembelajaran online. Blended Learning menjawab kelemahan teknologi yang tidak memiliki rasa, bahasa dan karakter. Namun, hanya berperan sebagai transfer of knowledge.

Adapun solusi permasalahan dari diadakannya pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan pembuatan media dengan metode blended learning kepada pengajar dan murid di SMKN8 BATAM bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan komputer dan Membekali guru-guru serta siswa dalam penggunaan teknologi, khususnya pembuatan media pembelajaran yang digunakan secara daring dan luring untuk mengoptimalkan kegiatan belajar dengan menggunakan metode blended learning, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran terhadap siswa karena tujuan utama metode ini adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan dan berkembang sepanjang hayat sehingga belajar akan menjadi efektif dan efisien dan lebih menarik. lebih efektif dan efisien maksudnya adalah karena siswa semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran, bagi siswa yang memiliki kepercayaan diri yang kurang mereka lebih bisa mengeluarkan pendapat dengan lebih bebas, blended elearning juga membantu

pelajar untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar mereka masing-masing. Blended Learning merupakan suatu pembelajaran yang dirancang untuk dapat digunakan dalam bentuk tatap muka (Luring) dan Online (Daring/dalam jaringan). Konsep Blended Learning pertama kali dikembangkan pada tahun 1960-an, namun istilah formal Blended Learning muncul pada akhir tahun 1990-an. Istilah Blended Learning sudah mulai digunakan sejak tahun 1999 (Tamalene & Ratumanan, 2021). Blended learning mengandung nilai dalam menyediakan peluang pembelajaran campuran yang memperoleh perhatian yang signifikan, dan istilah tersebut telah berkembang untuk mencakup serangkaian pendekatan dan lingkungan belajar yang lebih kaya (Di & Pemecutan, 2021) (Irmayana & Aini, 2022).

Miller (2021) mengulas jenis jenis model blended learning yang sudah dipakai dikalangan pratisi pengajar diberbagai belahan dunia dewasa ini. Diantara jenis tersebut adalah rotation model atau flipped classroom itu sendiri (Nasrullah et al., 2022). Blended learning memiliki dua kategori utama, yaitu : 1. Peningkatan bentuk aktivitas tatap-muka (face-to-face). Merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran tatap muka, baik melalui yang memanfaatkan internet (web-dependent) ataupunpun menjadi pelengkap (web-supplemented) tanpa mengubah aktifitas belajar yang digunakan pengajar melalui penerapan blended learnig. 2. Hybrid learning, teknik pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara online tanpa mengurangi kegiatan tatap-muka (faceto-face) (Irmayana & Aini, 2022). Secara teoritis tujuan dari model pembelajaran blended learning adalah untuk membuat belajar mengajar lebih efisien dengan mengadaptasi dan memungkinkan lebih banyak fleksibilitas dalam ruang kerja

(kelas dan lingkungan virtual) dan waktu belajar (jam kelas dan waktu belajar sebelumnya di luar kelas). Ini memungkinkan lebih banyak interaksi kelompok, kolaborasi sosial yang lebih baik, dan, yang paling penting, konstruksi pengetahuan yang efisien (Suryanto et al., 2022). Perkembangan dunia digital menuju era society 5.0 yang semakin pesat memiliki dampak yang sangat signifikan di semua sektor industri terutama industri digital. Di zaman modern yang sekarang ini, manusia telah sangat tergantung pada teknologi. Semua orang, dari orang tua hingga anak muda, dari para ahli hingga orang awam, kini menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Teknologi yang sedang berkembang saat ini menjadi landasan untuk memajukan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada masa kini, berbagai aspek kehidupan sedang berkembang maju dengan cepat ke arah komputerisasi (Triwahyono et al., 2023).

Menurut hasil pengabdian (Raya et al., 2023) Hal ini terlihat dari bertambahnya pemahaman para peserta terhadap pengolahan dan analisis data statistik serta ketrampilan baru bagi para peserta dalam menggunakan aplikasi statistik SPSS. Menurut hasil pengabdian (Hutabarat et al., 2023) Peranan komputer pada mata pelajaran matematika cukup penting terutama pada materi-materi yang memerlukan gambar seperti bangun dua dimensi, tiga dimensi, grafik atau kurva, diagram dan lain-lain. Diharapkan dengan pembelajaran berbasis komputer, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Hasil pemaparan (Wibowo et al., 2023). Menurut hasil pengabdian yang dilakukan (Aristi Putri et al., 2023) menghasilkan solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu bagaimana strategi promosi produk untuk memasarkan produk kopi Manggarai yang dimiliki oleh Libong Coffee. Menurut (Hasibuan et al., 2024), (Jarti et al., 2024), (Putri & Jarti, 2019) tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 1. untuk

meningkatkan kemampuan dan keterampilan remaja. 2. untuk memberikan soft skill, pengetahuan dalam bidang desain kepada anggota organisasi pemuda bagan piayu dalam bentuk pelatihan sablon digital dengan ini diharapkan lahirnya wirausaha (Entrepreneur) baru yang dapat mengelola usaha dengan lebih baik serta mengembangkan diri dalam industri kreatif sehingga siap mandiri secara ekonomi bagi kelompok atau organisasi pemuda bagan piayu ini. 3. Media online saat ini bukan hanya media yang dapat mencari informasi ataupun untuk sosialita semata. Tetapi dapat juga mengembangkan bakat. Mulai dari tulisan dan ekspresi seni. Dahulu kurang adanya penyalur

Menurut (Rudhy Ho et al., 2024) tujuan pengabdian yang dilakukan yaitu Peningkatan kesejahteraan tersebut tentunya harus diupayakan dengan berbagai cara yang sifatnya mendidik, salah satunya adalah dengan memberikan pelatihan memanfaatkan media sosial untuk memasarkan hasil budidayanya. Berbagai bentuk media sosial, mulai dari forum maupun situs jejaring sosial telah memberikan sarana bagi pengguna untuk berinteraksi sekaligus berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sosial secara virtual. Pembelajaran juga banyak melibatkan teknologi yang bertujuan membuat variasi yang lebih baik lagi (Irzavika et al., 2024).

Adapun solusi permasalahan dari diadakannya pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan pembuatan media dengan metode blended learning kepada pengajar dan murid di SMKN8 BATAM bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan komputer dan Membekali guru-guru serta siswa dalam penggunaan teknologi, khususnya pembuatan media pembelajaran yang digunakan secara daring dan luring untuk mengoptimalkan kegiatan belajar dengan menggunakan metode blended learning. dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran terhadap siswa

karena tujuan utama metode ini adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan dan berkembang sepanjang hayat sehingga belajar akan menjadi efektif dan efisien dan lebih menarik. lebih efektif dan efisien maksudnya adalah karena siswa semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran, bagi siswa yang memiliki kepercayaan diri yang kurang mereka lebih bisa mengeluarkan pendapat dengan lebih bebas, blended elearning juga membantu pelajar untuk berkembang lebih baik di dalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar mereka masing-masing.

Tujuan Pengabdian 1. Melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu melaksanakan Pengabdian pada Masyarakat. 2. Membantu pendidik dan pelajar untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar. 3. Menyediakan peluang yang praktis realistik bagi guru dan pendidik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat, dan terus berkembang.

## B. Metode

Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan tiga tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan survey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai pelatihan yang akan dilaksanakan. Dalam tahap ini dicari permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar akibat pandemic Covid-19. Tahap selanjutnya merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Dalam tahap ini pengabdian melakukan kegiatan Pelatihan Pembuatan Media dengan metode Blended Learning untuk mendukung proses belajar mengajar. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi

diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan Pelatihan Pembuatan Media dengan metode Blended Learning untuk proses belajar mengajar Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dikemas dengan menggunakan pendekatan pelatihan. Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktek. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

- a. Langkah 1 : Peserta pelatihan diberikan materi mengenai Pelatihan Pembuatan Media dengan metode Blended Learning untuk proses belajar mengajar
- b. Langkah 2 : Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Kesempatan tanya jawab diberikan untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan.
- c. Langkah 3 : Peserta berlatih membuat media dengan metode blended learning
- d. Langkah 4 : Peserta mengimplementasikan pelatihan dengan cara menerapkan langsung untuk mendukung proses belajar mengajar

Batam sebagai kota industri memerlukan tenaga kerja dalam berbagai level kompetensi dan pada saat yang bersamaan hal tersebut sulit didapatkan, sedangkan pertumbuhan industri di Batam begitu pesat. Maka pada tanggal 02 Mei 2017 sesuai dengan SK Pendirian Sekolah : 501 Tahun 2017, maka menjadi dasar bagi berdirinya sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Batam yang berlokasi di Kavling Melati, Kelurahan Sei Pelenggut, Kecamatan Sagulung, Batam, Kepulauan Riau, dengan NPSN : 69974383. SMKN 8 Batam membuka pendaftaran pertama kali tahun pada PPDB tahun 2017/2018 yang sementara menumpang di gedung sekolah SMKN 5 Batam dan mulai pindah ke gedung sendiri yang berlokasi di kav. Bukit melati pada Januari 2018

Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat ini ditujukan kepada siswa SMKN 8 BATAM Dengan target peserta

sebanyak 2 kelas sekitar 30 orang. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka pelaksanaan pelatihan pembelajaran melalui media ini menggunakan 3 metode, yaitu: 1. Tutorial Pengabdian menjelaskan tentang tata cara membuat media pembelajaran yang dimaksud dengan menggunakan alat bantu LCD sehingga peserta dapat memahami tanpa harus mendengarkan teori atau membaca modul terlebih dulu. Praktek Mandiri Setiap peserta bisa melakukan praktek menggunakan komputer/laptop/handphone dengan bimbingan pengabdian mulai dari proses pengambilan materi secara online kemudian mengaplikasikan materi kedalam media pembelajaran. 3. Tanya Jawab Peserta dapat langsung bertanya kepada Tim Pengabdian pada masyarakat yang mendampingi mereka selama kegiatan berlangsung.

### C. Hasil

Pengabdian pada masyarakat bagi guru dan siswa dilaksanakan pada hari/tanggal Selasa, 16 November 2021, pukul 13:00–15.00 WIB. Pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di Ruang/Kelas Instrumentasi medik Lt.

Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta yang hadir pada acara pengabdian itu sejumlah 28 orang dari 30 orang yang diundang. Alasan ketidakhadiran beberapa orang peserta tersebut adalah karena memiliki kegiatan lain dengan jadwal yang bersamaan dengan jadwal pengabdian.
- 2) Materi yang diberikan pada pengabdian ini meliputi materi Strategi Belajar Mengajar dan Pengenalan E-Learning, Penerapan E-Learning sebagai Teacher dan Penerapan E-Learning sebagai Student. Ketiga topik makalah pengabdian itu secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.
- 3) Para peserta yang mengikuti pelatihan merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian ini, hal ini terlihat dari ungkapan kepuasan serta keantusiasan

peserta mendengarkan dan bertanya berbagai hal tentang materi yang telah diberikan oleh para pengabdian.

- 4) Kegiatan pengabdian ini dianggap oleh peserta sebagai sarana pengenalan dan pembelajaran mengenai e-learning dan platformnya, dan penyiapan materi e-learning.
- 5) Pada acara penutupan, hampir seluruh para peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembali untuk lebih memahami mengenai e-learning dan penerapan dalam assemblr Secara umum kegiatan pengabdian ini berjalan lancar, dimulai dari kegiatan survey pendahuluan, pelaksanaan kegiatan pegabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang diselenggarakan diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian tersebut merasa senang dan puas.

Hal ini terbukti dengan adanya permintaan dari para peserta agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya diselenggarakan satu kali tetap harus berkelanjutan, mengingat pentingnya pembelajaran dan pengenalan e-learning bagi guru dan siswa SMKN8 Batam. Melalui pengabdian yang berkelanjutan akan terjalin hubungan kerjasama antara Universitas Ibnu Sina dengan guru-guru SMKN8 Batam Hubungan kerjasama dalam hal pengembangan metode pembelajaran bagi guru-guru SMN 8 Batam sehingga program pengabdian masyarakat dapat berjalan maksimal, yang menjadi salah satu kewajiban civitas akademika universitas Ibnu Sina. Tingginya antusiasme peserta ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan tingginya perhatian dari peserta sejak pengabdian dimulai hingga berakhir.



**Gambar 1.** Foto Kegiatan Pengabdian

Peserta pengabdian juga meminta agar pelatihan e-learning dapat dilanjutkan pada tahun mendatang dan disediakan kesempatan bagi para peserta untuk konsultasi lebih mendalam untuk semua materi pelatihan. Faktor-faktor yang mendukung pelaksanaan pengabdian sehingga dapat terlaksana dengan lancar sebagai berikut:

1. Tingginya antusiasme peserta pengabdian yaitu guru dan siswa SMKN 8 Batam untuk mengikuti pelatihan e-learning.
2. Manfaat yang besar atas tema pengabdian mengenai metode pembelajaran e-learning bagi guru dan siswa SMKN8 Batam
3. Fasilitas dan semangat tim pengabdian yang mendukung kelancaran pengabdian. Adapun materi yang disampaikan adalah pemanfaatan dan penggunaan aplikasi Assemblr yang dapat di download di app playstore. Assemblr adalah platform untuk membuat dan berbagi konten 3D & Augmented Reality (AR) interaktif. Didirikan pada tahun 2018 yang bertujuan untuk membantu guru, siswa dan orang-orang yang ingin belajar 3D dan augmented Reality. Assemblr terdapat dalam berbagai platform seperti android, Mac OS dan windows. Adapun kelebihan dari aplikasi ini adalah:

- a. Berbasis visual Gambar dan animasi 3D adalah media terbaik untuk menarik perhatian dan memicu keingintahuan, khususnya bagi pelajar-pelajar di usia muda.
- b. Mudah dimengerti Assemblr memungkinkan membuat konsep-konsep yang rumit dan abstrak terasa lebih nyata dengan menghadirkannya tepat di ruang kelas Anda. Dengan menerangkannya dari tiap sudut menggunakan teknologi 3D dan AR, Anda dapat menghidupkan materi apapun dan memudahkan siswa menangkap pelajaran dengan lebih cepat.
- c. Materi tidak terbatas Assemblr sudah menyediakan konten-konten pendidikan yang dapat digunakan secara gratis. Baik itu model, diagram, hingga simulasi, pengguna dapat menemukan sebagian besar materi yang dibutuhkan dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Jika yang dicari belum ada, cukup beli dari Toko Aset\*, impor materi Anda sendiri, atau bahkan buat dari nol dengan fitur editor AR. Dengan Assemblr, kemungkinannya tidak terbatas!.
- d. Mendorong Kreativitas Dengan pengalaman belajar interaktif di mana semua siswa dilibatkan, tentunya siswa akan memahami materi apa pun dengan lebih baik dan cepat. Editor AR dan fitur scanto-see memberi kemungkinan tanpa batas bagi guru untuk menjadikan aktivitas belajar terjadi secara dua arah dan mengubah momen-momen belajar menjadi lebih bermakna.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan pengabdian ini dapat dikategorikan berhasil dari segi partisipasi peserta mengingat dari 30 calon peserta yang diundang namun yang hadir 28 orang.

2. Peserta pengabdian sangat merasa senang dan puas dengan kegiatan pengabdian dan meminta agar pengabdian serupa dilaksanakan berkesinambungan mengingat pelatihan e-learning ini sangat membantu guru dalam membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih bervariasi dan inovatif.
3. Berdasarkan uraian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, dapat disimpulkan bahwa partisipasi peserta pengabdian sebesar 90%. Peserta aktif bertanya dan mendengarkan berbagai hal tentang materi yang telah diberikan sampai kegiatan pelatihan e-learning berakhir. Peserta mengharapkan agar program serupa diadakan kembalidengan program pelatihan e-learning tingkat lanjut dan keterampilan pembuatan media pembelajaran lainnya.
4. Para peserta merasa memperoleh wawasan baru tentang penggunaan e-learning dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi e-learning dapat menjadi alternatif pengganti proses pembelajaran yang tidak dapat di selenggarakan di kelas.

## Daftar Referensi

- Aristi Putri, I. G. A. A., Rahmat, F. N., Fitrianto, A., & Nugroho, D. S. (2023). Perancangan Brand Guideline Sebagai Strategi Promosi Produk Libong Coffee. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 6(3), 825–832. <https://doi.org/10.30591/japhb.v6i3.5171>
- Di, B., & Pemecutan, D. (2021). *PENDAMPINGAN BLENDED LEARNING KELOMPOK. 1*, 97–103.
- Hasibuan, R. P., Jarti, N., Putri, W. L., & Sina, U. I. (2024). *Pemberdayaan Remaja Melalui Pelatihan Keterampilan Penggunaan Program Aplikasi Microsoft Office. 4(2)*, 356–363.
- Hutabarat, I. M., Ruru, Y., & Butar-butur, W. A. F. (2023). Penggunaan Software Geogebra Dalam Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Geometri Bidang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Ilmu Komputer (ABDIKOM)*, 2(1), 37–43.
- Irmayana, A., & Aini, N. (2022). Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Google Classroom Pada Guru Sma Somba Opu Gowa. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i1.7671>
- Irzavika, N., Pradana, M. G., Arifuddin, N. A., & Rosmawarni, N. (2024). Pembuatan Video Menggunakan Artificial Intelligence di SMA Negeri 87 Jakarta. *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.52958/abdikom.v2i1.6899>
- Jarti, N., Jamal, S. A., & Putri, W. L. (2024). Pelatihan Sablon Bagi Komunitas Untuk Meningkatkan Keahlian Usaha Dan Peluang Bisnis Berbasis It. *Jurnal Pengabdian Ibnu Sina*, 3(1), 44–49. <https://doi.org/10.36352/j-pis.v3i1.612>
- Nasrullah, N., Rosalina, E., Naufal, M. H., Faradila, A. S., & Nur Tanziliana, R. (2022). Modeling Activities Based on Blended Learning in Developing Learning Autonomy during the Covid-19 Pandemic. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 601–611. <http://www.ulilalbabinstitute.com/index.php/Joong-Ki/article/view/1015>
- Putri, W. L., & Jarti, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Blog Dan Youtube Terhadap Peningkatan Bakat Remaja Kota Batam. *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)*, 4(1), 119–125. <https://doi.org/10.36352/jt-ibsi.v4i1.188>
- Raya, R., Hutabarat, I. M., Situmeang, R. J., Lestari, D., Matematika, F., Alam, P., Kamp, J., Perumnas, W., & Waena, I. I.

- I. (2023). *Pelatihan Pengolahan Dan Analisis Data Menggunakan SPSS Bagi Mahasiswa STPK ST . Yohanes Rasul Jayapura*. 2(1), 31–36.
- Rudhy Ho, Arista, A., & Bunga Wadu, R. M. (2024). Sosialisasi Dan Pelatihan Praktis Pemanfaatan Media Sosial (Facebook) Untuk Memasarkan Hasil Budidaya Ikan Pada Kelompok Pembudidaya Pintu Air, Kampung Jampang, Kabupaten Bogor. *ABDIKOM: Jurnal Ilmu Komputer*, 2(1), 26–30. <https://doi.org/10.52958/abdikom.v2i1.6758>
- Suryanto, S., Sorohiti, M., & Suryanto, J. (2022). Pengembangan Platform Pembelajaran Blended Learning Di Smp Muhammadiyah Nanggulan. *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 4(4), 448. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v4i4.4827>
- Tamalene, H., & Ratumanan, T. G. (2021). Implementasi Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Pada Guru-Guru Sekolah Dasar Di Desa Waimital. *PAKEM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 29–33. <https://doi.org/10.30598/pakem.1.1.29-33>
- Triwahyono, B., Solihin, I. P., Wibisono, M. B., Raafi, R., & Wirawan, R. (2023). *Kegiatan Training of Trainers ( ToT ) Pengelolaan Desa Cerdas Digital Bagi Aparatur Pemerintah Desa Rawa Panjang Kabupaten Bogor*. 2(1), 53–62.
- Wibowo, A., Chrismanto, A. R., Tamtama, G. I. W., & ... (2023). Peningkatan Layanan Perpustakaan Sekolah SMPN 2 Purwosari Melalui Penyederhanaan Modul Aplikasi SLiMS. ... *Teknik Dan Ilmu* ..., 61–69. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/petik/article/view/11387%0Ahttps://ojs.unikom.ac.id/index.php/petik/article/download/11387/4065>